**PROIECT ATESTAT**

**Jocul pinguinilor**

**Coordonator: Negrea Carmen**

**Elevi: Enoiu Andra**

**Sîrbu Adriana**

**Clasa: a-XI-a C**

COLEGIUL NAȚIONAL "TUDOR VLADIMIRESCU"

**Despre mediul de programare**

Vrei să spui o poveste, să creezi o animație sau să soncepi un joc interactiv, toate acestea în timp ce înveți metodele de bază ale programării?

Alice 3 este un astfel de mediu, cu ajutorul căruia îi ghidează pe elevi în primii pași ai învățării programării orientate pe obiecte. Folosind o interfață interactivă, studenții populează lumea virtuală pe care au creat-o cu obiecte tridimensionale(ex: oameni, animale,vehicule etc.), utilizând metoda "drag and drop".

Alice 2.3 este introducere perfectă în programarea novicilor din școala generală,liceu sau facultate.Acesta poate fi folosit și la alte discipline, folosind animațiile în diferite proiecte.

Alice 3.1 este o versiune mai avansată care face tranziția într-un nivel mai înalt al limbajului de programare Java. Aceasta este mai adecvată liceenilor și studenților care vor să urmeze cursuri avansate de programare Java.

Ambele versiuni ale software-ului Alice sunt disponibile gratuit pe alice.org. Acest site ofera atât instrucțiuni cât și un profesor care corespondează prin mail cu elevii, oferindu-le ajutor suplimentar.

Alice a fost creat de o echipă de ingineri de software, artiști de caractere, profesori și autori:

- Dennis Cosgrove, Lead architect și inginer de software;

- Dave Culyba, inginer de softwere;

- Matthew May, inginer junior de softwere;

- Laura Paoletti, artist de caractere;

- Pei Tang, artist de caractere.

**Scenariu**

1. Plictisit de conversațiile celor mari, un pui de pinguin se hotărăște să plece la o plimbare.





1. În timp ce se plimba pe lângă lacul din apropiere, un pește îi atrage atenția sărind.



1. Pingu încearca să îl prindă, dar nu reușește pentru că peștele se pierde printre frații săi, făcând tumbe în aer și schimbându-și locul cu aceștia.



1. Văzând că se afla în dificultate, un piguin adult se hotărăște să îi ofere o mână de ajutor.



5.Între timp, un Yeti își face apariția.



1. Apariția lui Yeti îi descurajează pe cei doi pinguini, care se retrag în grupul lor.

**Observatii**:

Elementele statice folosite au fost asigurate de iceberg-uri, pomi, lac, alee si grupul de pinguini.

Elementele in miscare ce participa la actiune au fost reprezentatea de puiul de pinguin (Pingu), pinguinul adult, grupul de pesti si de Yeti.

Comentarii:

Fiecare scena este insotita de cate un fragment melodic, ce insufleteste si adauga o nota comica actiunii.

**Caracteristici necesare ale unui calculator pentru a putea rula aplicația**

Pentru a putea utiliza această aplicaţie avem nevoie de un calculator sau un laptop ce trebuie să aibă următoarele caracteristici:

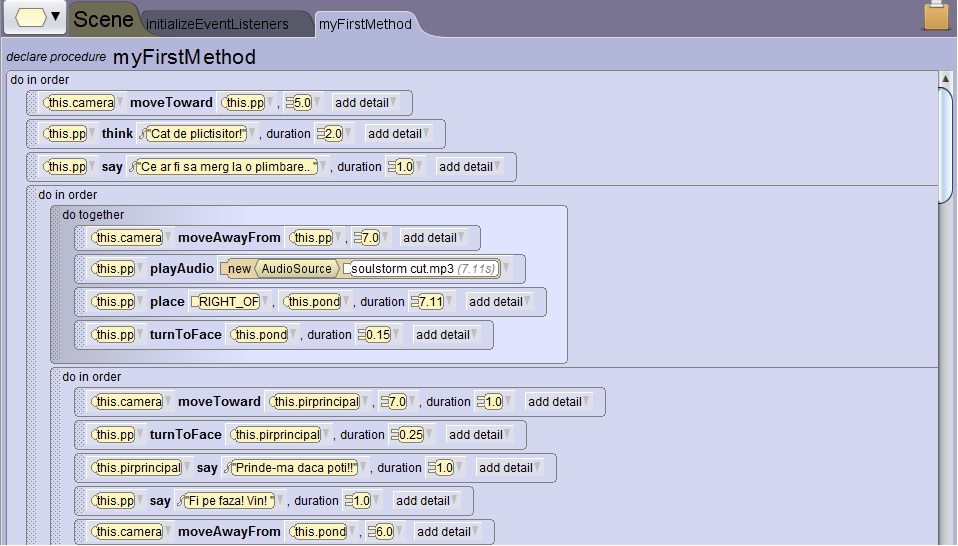
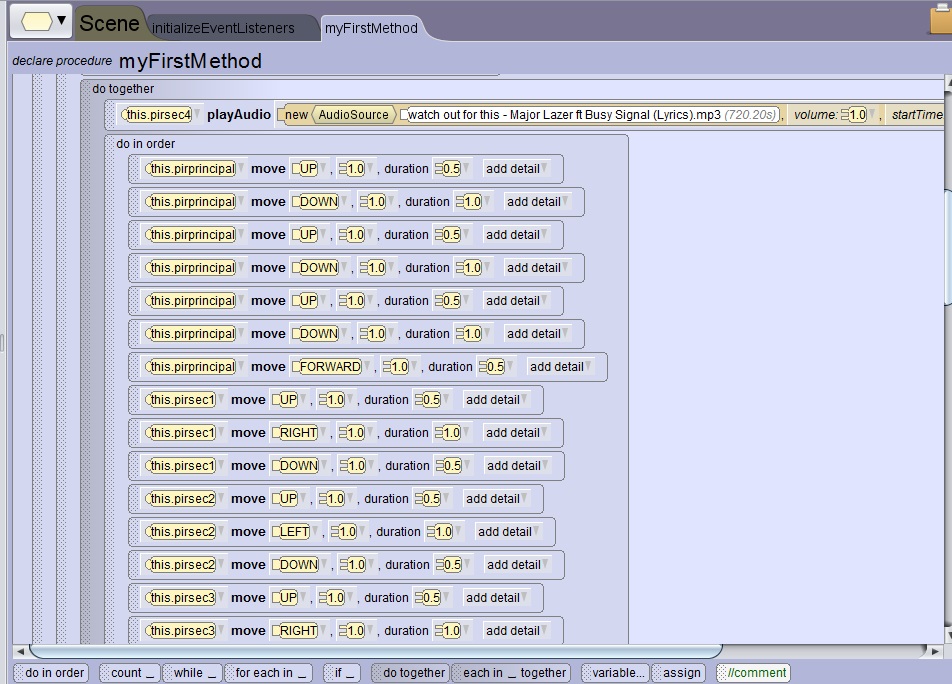
 Windows XP, Vista, Windows 7, Mac OSX (Leopard, Snow Leopard, Lion, or Mountain Lion), or Linux;

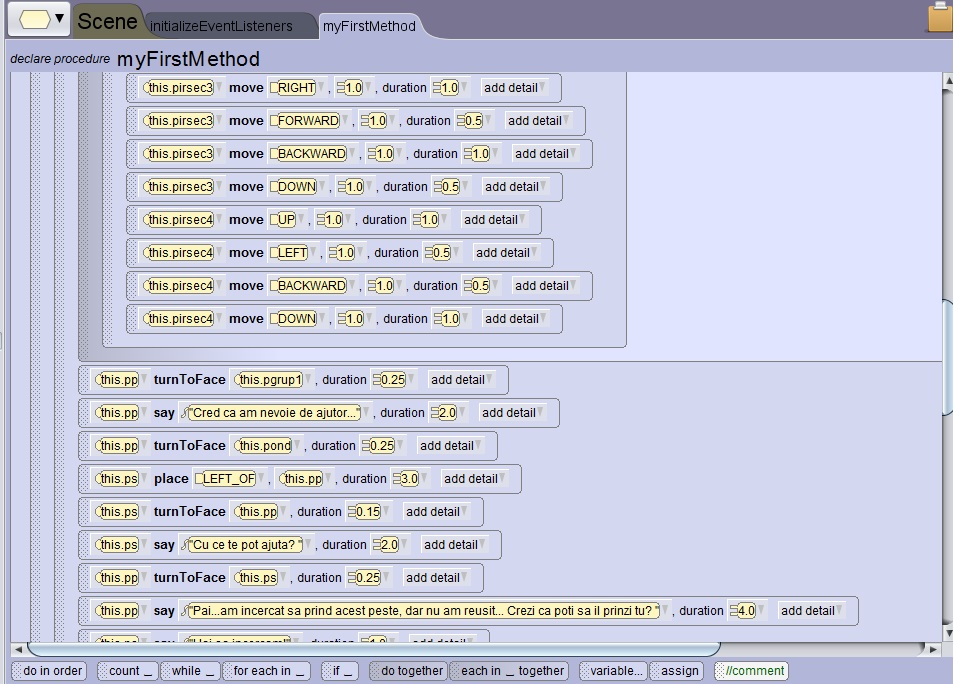
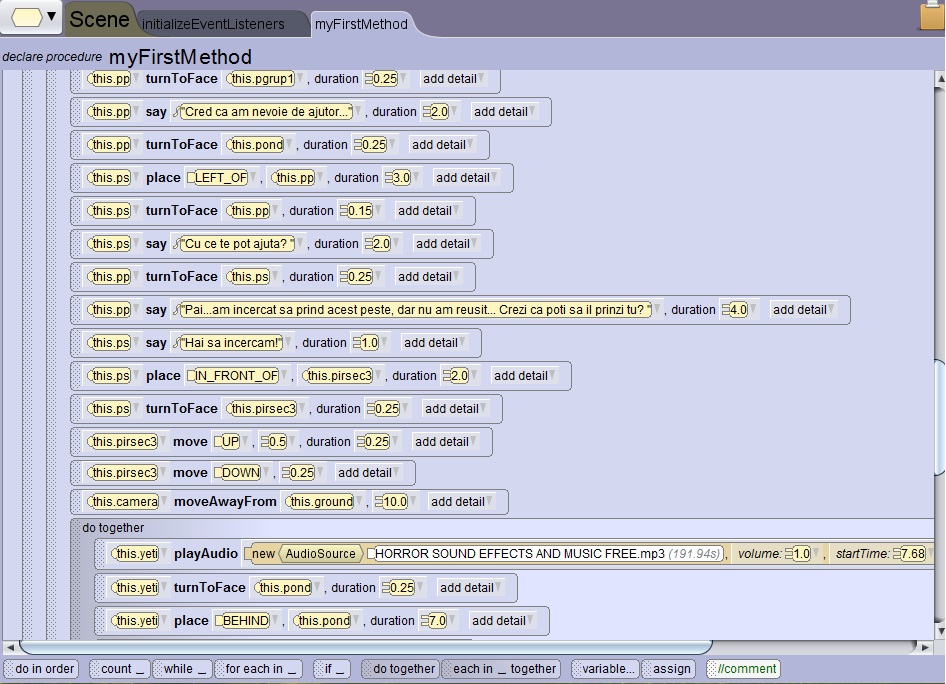
 1 GB RAM (este recomandat 2 GB sau mai mult)

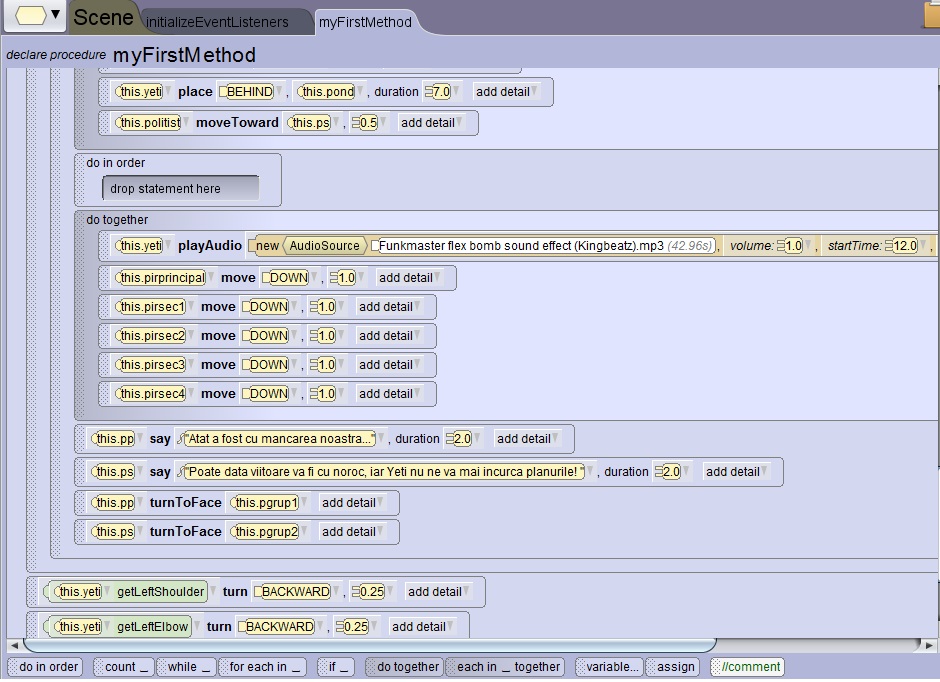
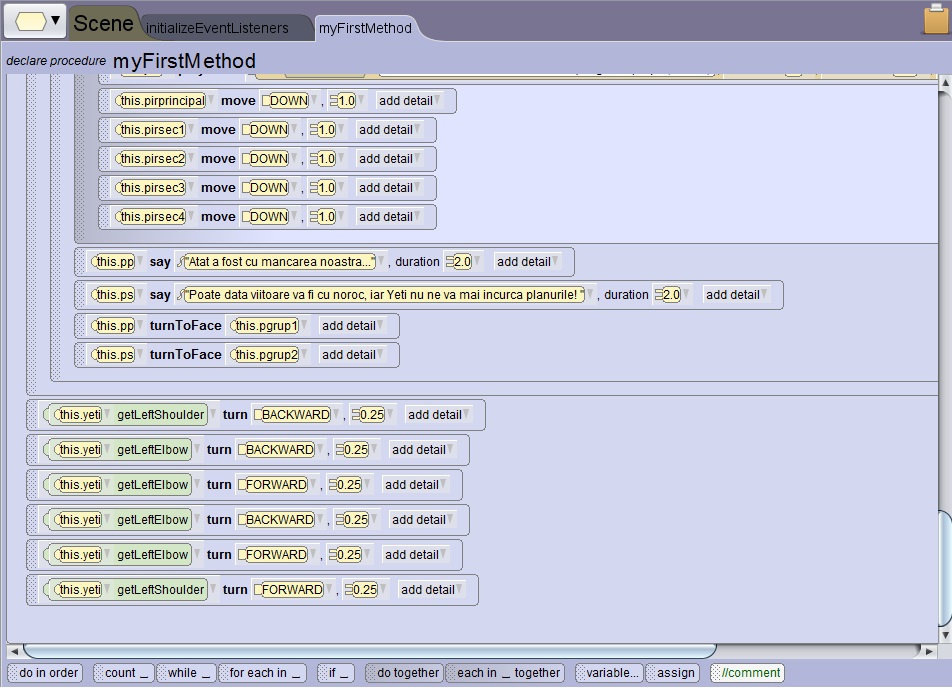
 placă grafică VGA cu o calitate ridicată a culorii și cel puțin 1024x768 rezoluție (placa video 3D oferă o performanță mai ridicata)

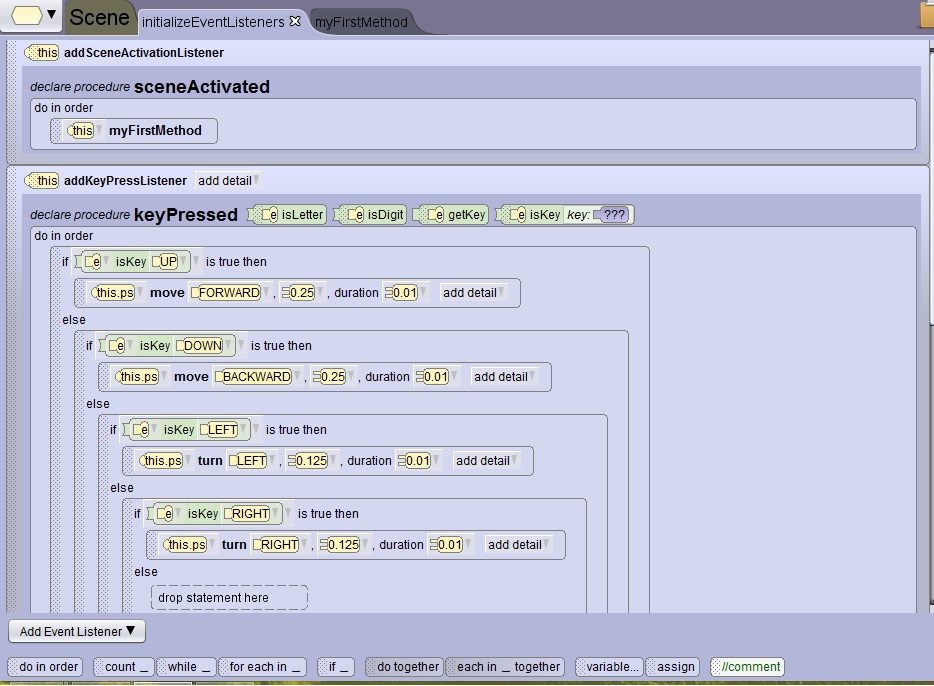
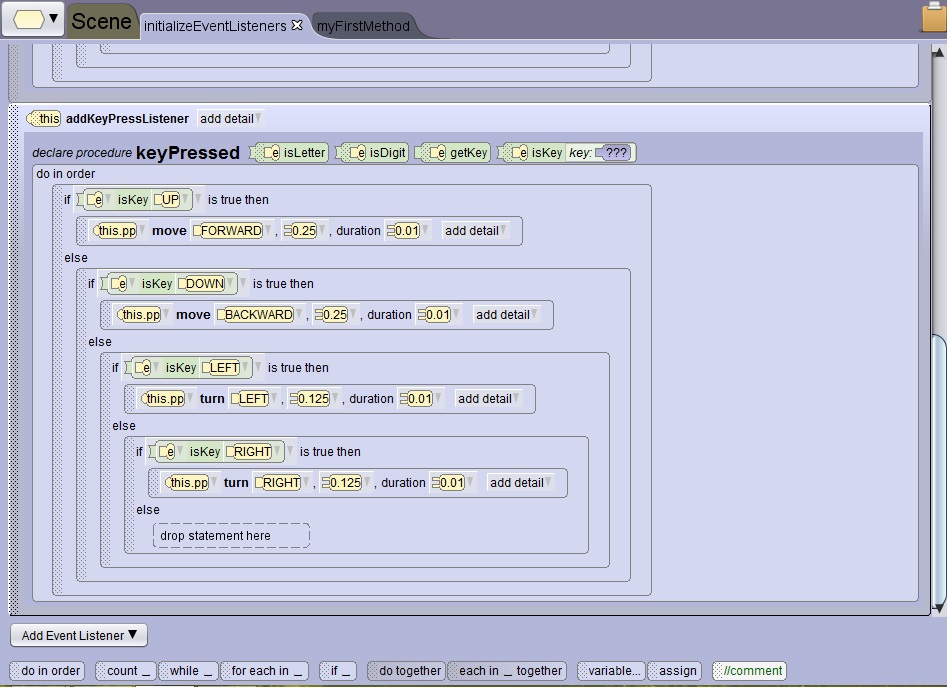
 este recomandat un mouse cu două sau trei butoane , dar poate fi utilizat si touchpad-ul pe un laptop (dar aranjarea obiectelor 3D într-o lume virtuală este mai ușor de controlat cu un mouse-ul decât cu un touchpad.)

**Codul sursă**

****







BIBLIOGRAFIE

<http://www.curriki.org/xwiki/bin/view/Coll_TheOracleAcademy/GettingStartedWithJavaUsingAlice?bc=>

<http://www.alice.org/index.php?page=aliceNewsAndNotes/aliceNewsAndNotes>

<http://www.cs.duke.edu/csed/aliceSymposium2013/>

<http://www.alice.org/index.php>

CUPRINS

Despre mediul de programare……………………………………………2

Scenariu…………………………………………………………………..3

Caracteristici generale ale calculculatorului

pentru a putea rula aplicatia……………………………………………...6

Cod sursa…………………………………………………………………7

Bibliografie ……………………………………………………………..11